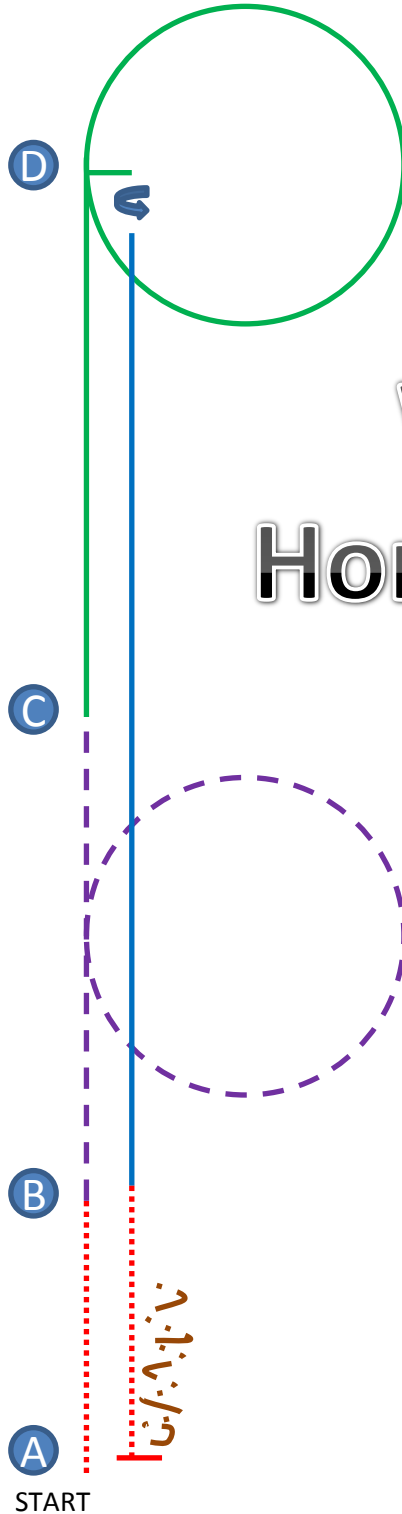


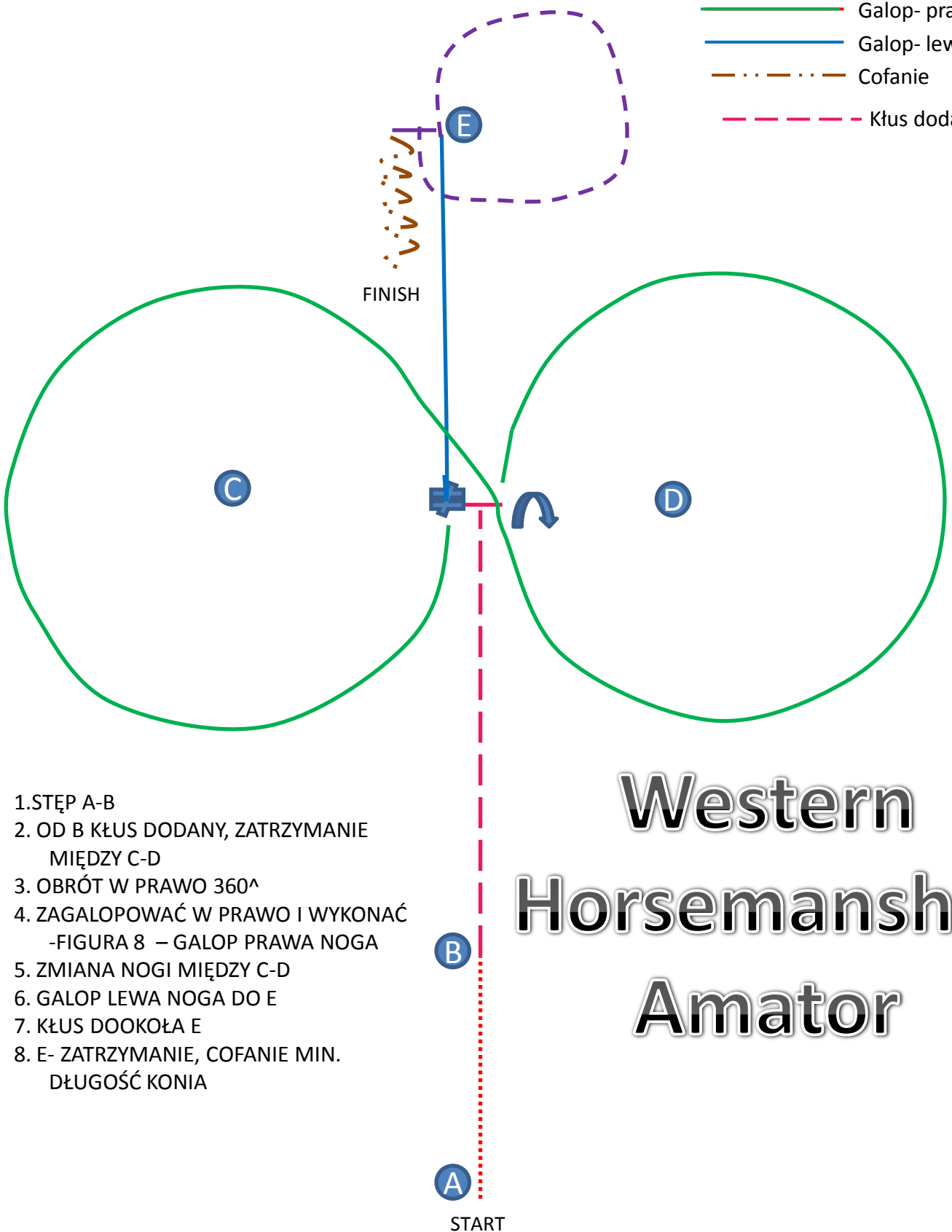
- ..... Stęp
- Kłus
- Galop- prawa noga
- Galop- lewa noga
- ..... Cofanie



# Western Horsemanship DZIECI

1. STĘP A-B
2. OD B-C KŁUS- VOLTA MIĘDZY ZNACZNIKAMI
3. C-D GALOP PRAWA NOGA- VOLTA –D
4. D- ZATRZYMANIE, OBRÓT W LEWO 180<sup>^</sup>
5. GALOP LEWA NOGA DO B
6. B-A STĘP
7. A- ZATRZYMANIE, COFANIE MIN. DŁUGOŚĆ KONIA

- ⋯ Step
- - - Kłus
- Galop- prawa noga
- Galop- lewa noga
- · - · - Cofanie
- - - Kłus dodany

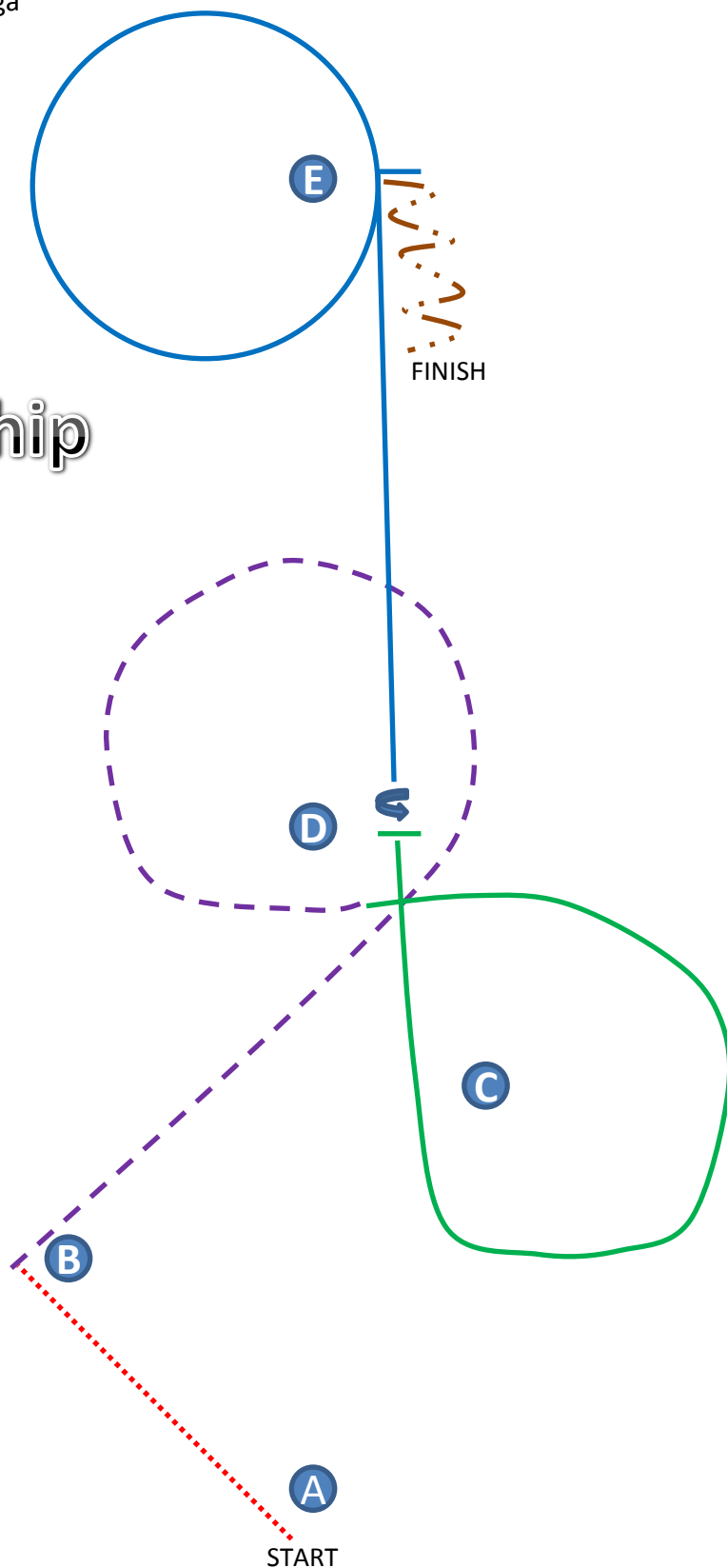


# Western Horsemanship Amator

1. STĘP A-B
2. OD B KŁUS DODANY, ZATRZYMANIE MIĘDZY C-D
3. OBRÓT W PRAWO 360°
4. ZAGALOPOWAĆ W PRAWO I WYKONAĆ -FIGURA 8 – GALOP PRAWA NOGA
5. ZMIANA NOGI MIĘDZY C-D
6. GALOP LEWA NOGA DO E
7. KŁUS DOKOŁA E
8. E- ZATRZYMANIE, COFANIE MIN. DŁUGOŚĆ KONIA

- ..... Stęp
- Kłus
- Galop- prawa noga
- Galop- lewa noga
- - - - - Cofanie

# Western Horsemanship JUNIOR



1. STĘP A-B
2. KŁUS DO -D I DOOKOŁA -D
3. ZAGALOPOWANIE MIĘDZY C-D, GALOP PRAWA NOGA DOOKOŁA C
4. ZATRZYMANIE -D, OBRÓT W LEWO 360°
5. GALOP LEWA NOGA DO -E I DOOKOŁA-E
6. E- ZATRZYMANIE COFANIE MIN. DŁUGOŚĆ KONIA

# SUPERHORSE OPEN

## Schemat nr 3.

### A. Trail

1. Otwarcie i zamknięcie bramki prawą ręką.
2. Cofanie w L
3. Zagalopowanie z lewej nogi, przejazd wzdłuż długiej ściany po prostej i galop przez drągi na krótkiej ścianie

### B. Western Riding

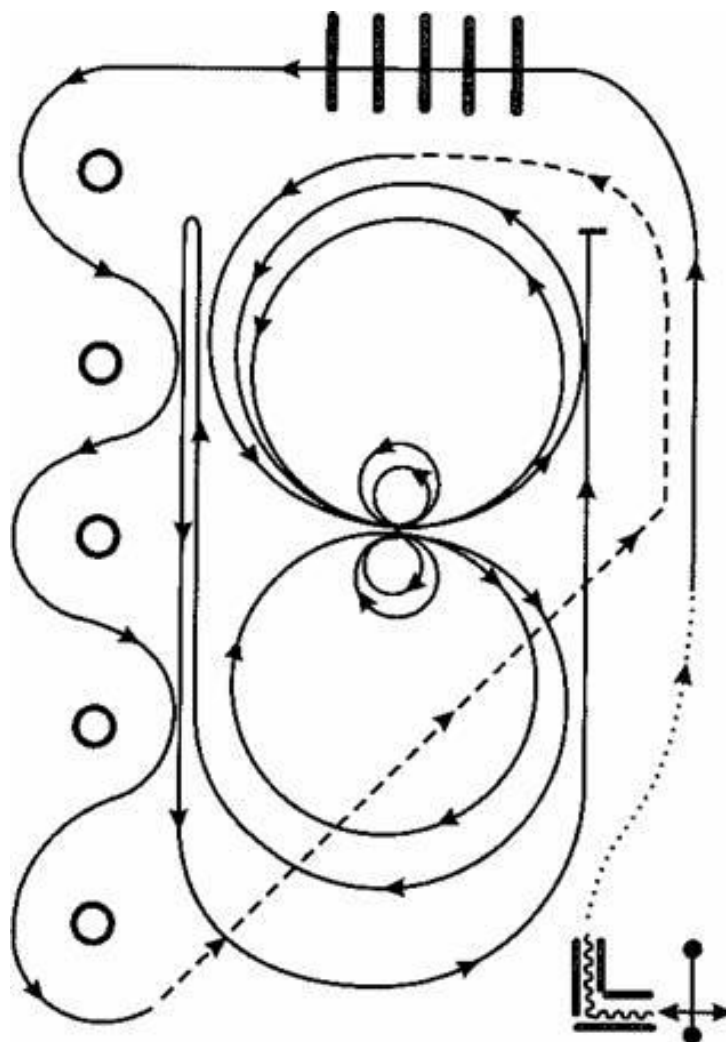
4. Galopowanie wzdłuż długiej ściany areny, pomiędzy pachółkami z lotnymi zmianami nogi

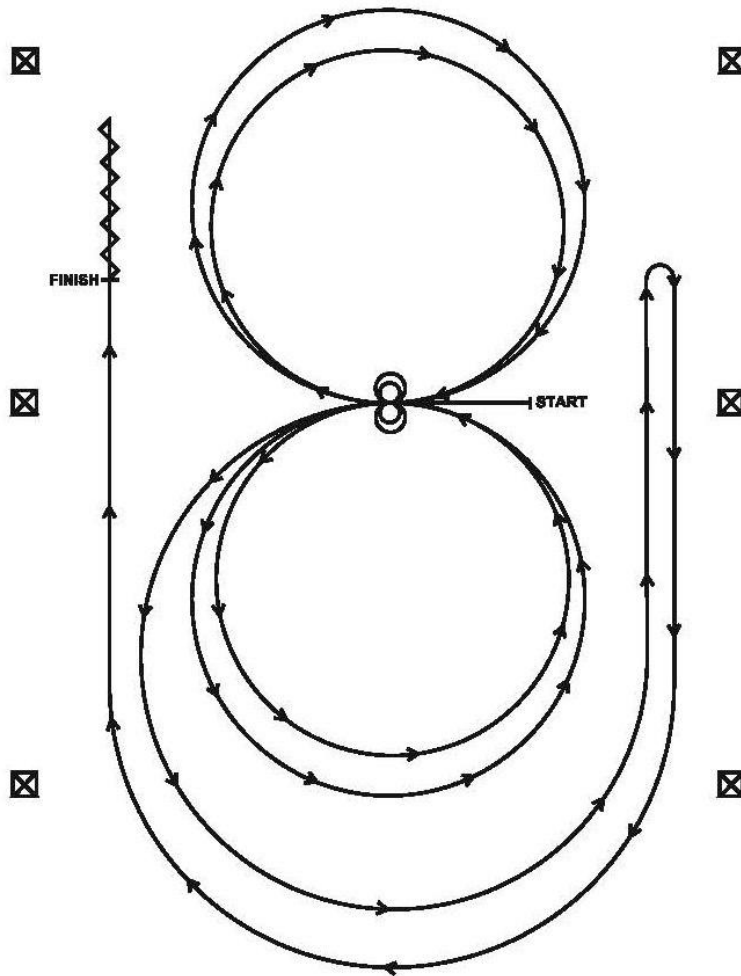
### C. Western Pleasure

5. za ostatnim markerem przejście do kłusa roboczego, dojazd do środka przeciwległej długiej ściany i wzdłuż niej do środka krótkiej ściany (cały czas kłus roboczy)

### D. Reining

6. Na środku krótkiej ściany zagalopowanie w lewo, wykonać 1½ koła dużego szybkiego i jedno małe wolne - zatrzymanie
7. 2 spiny w lewo – zatrzymanie, 2 spiny w prawo-zatrzymanie
8. Wykonać 1½ koła w prawo, jechać wzdłuż długiej ściany i przed ostatnim markerem wykonać *rollback* w lewo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.** Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie przed ostatnim markerem wykonać *sliding stop* co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Zatrzymać się na chwilę**, by zasygnalizować koniec przejazdu.  
**Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu**





Koń musi stępować lub kłusować i zatrzymać się /przejść do stępa przed rozpoczęciem przejazdu. Rozpocząć na środku areny, będąc przodem do lewej ściany lub ogrodzenia.

1. Wykonać **dwa koła w lewo** – lewa noga, a następnie zatrzymanie na środku areny, Hesitate.
2. Wykonać **dwa spiny w lewo**. Hesitate.
3. Wykonać **dwa koła w prawo** – prawa noga, a następnie zatrzymanie na środku, areny. Hesitate
4. Wykonać **2 spiny w prawo**. Hesitate.
5. Rozpocząć galop w lewo- lewa noga, jechać dookoła areny, run down prawa strona areny, za środkowym markerem **zatrzymanie i roll back w prawo**.
6. Kontynuować galop do końca areny, rund down lewa strona areny, za środkowym znacznikiem wykonać **zatrzymanie i cofanie**

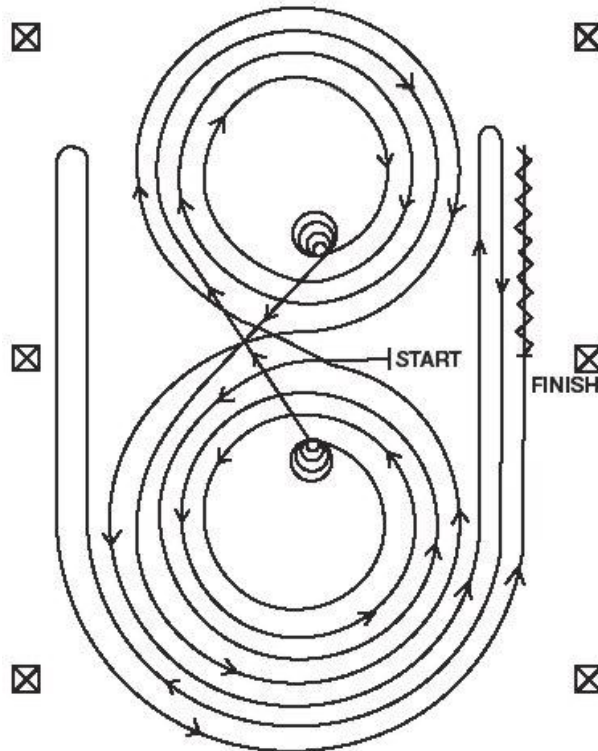
Zawodnik musi pokazać ogłowie wyznaczonemu sędziemu

## PATTERN 5

Open- Konie starsze

Open – konie do lat 6

Amator



Koń musi stępować lub zatrzymać się przed rozpoczęciem przejazdu.

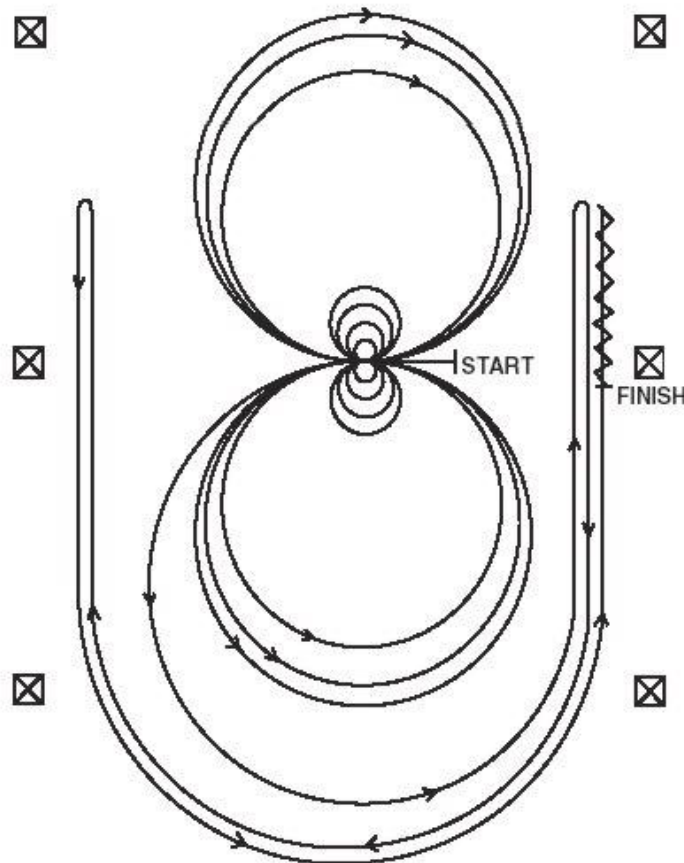
Rozpocząć na środku areny, będąc przodem do lewej ściany lub ogrodzenia.

1. Rozpocząć galop na lewą nogę. Wykonać trzy koła w lewo: pierwsze dwa duże i szybkie; trzecie małe i wolne. Zatrzymać się na środku areny.
  2. Wykonać cztery spiny w lewo. Przerwa (hesitate\*).
  3. Rozpocząć galop na prawą nogę. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa duże i szybkie; trzecie małe i wolne. Zatrzymać się na środku areny.
  4. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa (hesitate\*).
  5. Rozpocząć galop na lewą nogę, wykonać duże, szybkie koło w lewo i lotną zmianę nogi na środku areny, wykonać duże, szybkie koło w prawo i lotną zmianę nogi na środku areny. (Ósemka).
  6. Kontynuować koło w lewo, nie zamykać go, ale jechać po prawej stronie areny aż za środkowy pacholek i wykonać rollback w prawo, pozostać minimum 6 metrów od ściany lub ogrodzenia areny, nie przerywać przejazdu.
  7. Objechać arenę i jechać po lewej stronie areny aż za środkowy pacholek i wykonać rollback w lewo, pozostać minimum 6 metrów od ściany lub ogrodzenia areny, nie przerywać przejazdu.
  8. Objechać arenę i jechać po prawej stronie areny aż za środkowy pacholek i wykonać sliding stop, minimum 6 metrów od ogrodzenia lub ściany areny. Cofnąć minimum 3 metry. Zatrzymać się na chwilę, aby zademonstrować ukończenie przejazdu.
- Zawodnik musi pokazać ogłowie wyznaczonemu sędziemu.

# PATTERN 6

Junior

Senior Profi

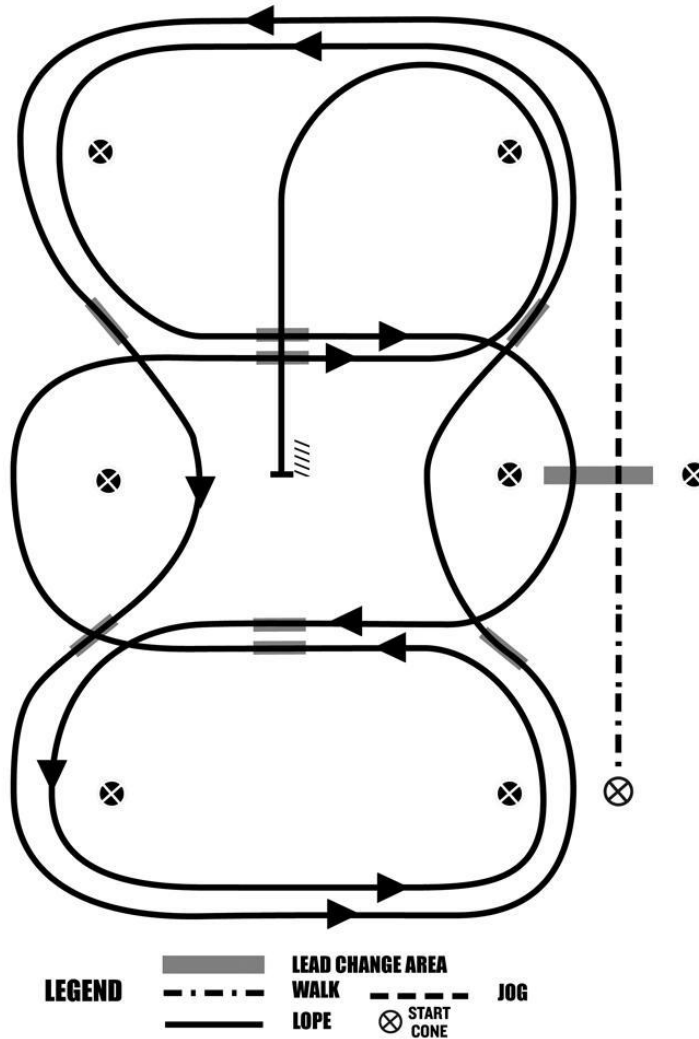


Koń musi stępować lub zatrzymać się przed rozpoczęciem przejazdu. Rozpocząć na środku areny, będąc przodem do lewej ściany lub ogrodzenia.

1. Wykonać cztery spiny w prawo.
2. Wykonać cztery spiny w lewo. Przerwa (hesitate\*)
3. Rozpocząć galop z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze dwa duże i szybkie, trzecie małe i wolne; wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
4. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa duże i szybkie, trzecie małe i wolne; wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Kontynuować duże, szybkie koło w lewo, nie zamykać go, ale jechać po prawej strony areny aż za środkowy pacholek i wykonać rollback w prawo, pozostać minimum 6 metrów od ściany lub ogrodzenia areny, nie przerywać przejazdu.
7. Objechać arenę i jechać po lewej stronie areny aż za środkowy pacholek i wykonać rollback w lewo, pozostać minimum 6 metrów od ściany lub ogrodzenia areny, nie przerywać przejazdu.
8. Objechać arenę i jechać poprawej strony areny aż za środkowy pacholek i wykonać sliding stop, minimum 6 metrów od ogrodzenia lub ściany areny. Cofnąć minimum 3 metry. Zatrzymać się na chwilę, aby zademonstrować ukończenie przejazdu.

Zawodnik musi pokazać ogłowie wyznaczonemu sędziemu.

# WESTERN RIDING V



1. STĘP, ZAKŁUSOWANIE, KŁUS NAD DRĄGIEM
2. ZAGALOPOWANIE Z LEWEJ NOGI
3. PIERWSZA ZMIANA LINIOWA
4. DRUGA ZMIANA LINIOWA
5. TRZECIA ZMIANA LINIOWA
6. CZWARTA ZMIANA LINIOWA
7. PIERWSZA ZMIANA POPRZECZNA
8. GALOP NAD DRĄGIEM
9. DRUGA ZMIANA POPRZECZNA
10. TRZECIA ZMIANA POPRZECZNA
11. CZWARTA ZMIANA POPRZECZNA
12. GALOP, ZATRZYMANIE I COFANIE